

LES AVENTURIERS DE L'ARMÉE PERDUE

Edition Deluxe !
2004-2014 : mise à jour avec l'édition
française de Savage Worlds pour les 10 ans
de l'aventure

PAR GUILLAUME "2-GUN BILL" NONAIN

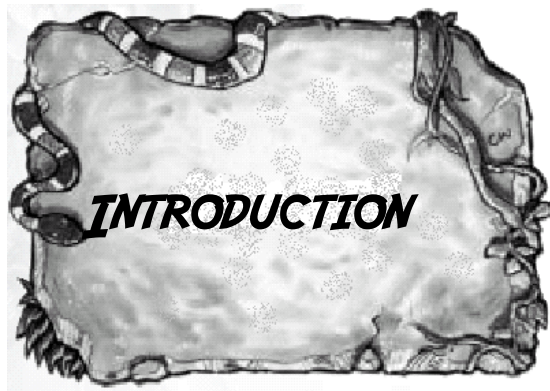


UNE AVENTURE PULP POUR LE JEU DE RÔLES SAVAGE WORLDS



RÈGLES D'ESSAI EN FRANÇAIS DISPONIBLES GRATUITEMENT SUR
SAVAGE.TORGAN.NET

This adventure references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.penguin.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product. Savage Worlds is published in France by Black Book Editions. This fan-made product has no affiliation with Pinnacle or Black Book.



Comme son titre-clin d'œil l'indique, "Les Aventuriers de l'Armée Perdue" est une aventure dans la grande tradition "pulp" des années 30, ravivée par des films comme ceux de la trilogie Indiana Jones ou La Momie. Elle peut être jouée seule ou insérée dans une campagne pulp classique.

Revoyez bien les règles de poursuite (SW 143), de fatigue (SW 152) et de combat de masse (SW 161) avant de faire jouer cette aventure. "SW" suivi d'un chiffre indique une page de l'édition française de *Savage Worlds* chez Black Book. Jouer cette aventure avec les Règles d'Essai est aussi possible : jetez un œil aux conseils spécifiques qui vous attendent en fin de scénario.

Lors de la création des personnages ou avant la partie, faites lire aux joueurs l'article du Boston Herald présentant le musée Hunter et son créateur (Appendice A).

LES PERSONNAGES

"Les Aventuriers de l'Armée Perdue" est écrite pour un groupe de 3 ou 4 PJ ayant entre 15 et 24 points d'expérience (donc 3 ou 4 progressions depuis leur création), comme par exemple les PJ prêtirés fournis en Appendice B et/ou ceux de *L'Oeil de Kilquato*, aventure pulp officielle disponible gratuitement en français sur le site du Sden. L'adaptation à un groupe plus réduit ou moins expérimenté se fera toutefois sans difficulté.

Les PJ agissent pour le compte de Solomon Hunter, créateur du musée qui porte son nom, spécialisé dans les artefacts mythiques ou exotiques.

CLIFFHANGER!

Dans la tradition pulp, le symbole ☛ indique les endroits appropriés pour couper la partie, manger un morceau, appeler Madame, ou Monsieur, etc, en laissant les joueurs pantelant d'angoisse.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

1935. Les PJ sont chargés par le Musée Hunter de retrouver une équipe de fouille partie dans le désert égyptien occidental. Cette équipe recherchait des

traces d'une armée perse mystérieusement disparue à l'époque des pharaons. Vu les nombreuses difficultés rencontrées en Egypte par l'équipe, Solomon Hunter pense qu'une partie adverse a attenté à la vie des membres de celle-ci. Les PJ passent par la Libye italienne afin d'éviter les mêmes ennuis. Au terme d'une course-poursuite automobile dans les rues sinueuses de Tobrouk, les PJ retrouvent le premier guide l'équipe disparue, qui les emmène dans le désert sur les traces de celle-ci. C'est en bravant les dangers d'un temple enterré, où de nombreux trésors de la bibliothèque d'Alexandrie avaient été transportés, que les PJ découvrent l'emplacement supposé de l'armée de Cambyse, où a dû se rendre la première équipe du Musée Hunter. A la frontière égyptienne, les PJ se trouvent confrontés, dans un camp militaire italien, à celui qui les suit dans l'ombre depuis le début, l'ancien bras droit de Hunter. L'apogée de l'aventure prend place en plein désert, à l'endroit de la disparition de l'armée de Cambyse, où les deux factions de celle-ci revenues d'entre les morts vont se livrer à une ultime et terrible bataille... Au milieu de laquelle sont plongés les PJ.

LA LIBYE EN 1935

Arrachée aux turques en 1912, la Libye est une colonie italienne depuis plus de deux décennies. La résistance menée par les nationalistes musulmans a été écrasée en 1931 et à partir de cette date l'Italie a investi beaucoup d'argent dans ses "provinces libyennes". La colonisation s'est traduite par l'arrivée de dizaines de milliers d'italiens, la construction de routes, de bâtiments administratifs,


d'écoles et d'hôpitaux. La Libye est dirigée par un gouverneur-général nommé directement par Rome.

C'est un pays composé en majorité de désert et de montagnes rocailleuses, avec 2000 kilomètres de côtes sur la Mer Méditerranée, bordées d'une ligne d'oasis. L'est de la Libye et la frontière avec l'Egypte, où se déroule l'essentiel de cette aventure, sont des régions désertiques et inhabitées, à l'exception de quelques oasis très isolés.



☛ DEUX CHOSES À RETENIR MON GARS AVANT DE LANGER TES JOUEURS DANS L'AVENTURE. D'ABORD, SMILIN'JACK EST TON HÔTE, ALORS RENDS MOI TOUT ÇA FAST, FURIOUS ET FUN SINON JE TE RENVOIS A TON D20 ! ENSUITE, T'ES DANS LE PULP DONC FAUT PAS LAISSER LE TEMPS À TES JOUEURS DE SOUFFLER OU DE SE POSER DES QUESTIONS : ON EST LÀ POUR S'AMUSER ET PAS POUR RÉFLÉCHIR SUR HÉRODOTE !



 **KESSKIA L'INTELLO? MOÏSSEUR EST CHOQUÉ PAR DES ZOULOUS EN PAGNE EN PLEIN MANHATTAN? MAIS COMMENT KI SONT ARRIVÉS LÀ? ET POURQUOI? ET NIA NIA NIA... FINI DE PLEURNICHER! ON EST EN PLEIN PULP : FAUT QUE ÇA PULSE ALORS RANGE TA THÈSE ET FAIS ROULER TES DÉS!**

L'APPEL DE SOLOMON HUNTER



Octobre 1935. Solomon Hunter reçoit les PJ à l'hôtel Waldorf Astoria à New York. En smoking, dans sa chaise roulante, une coupe de champagne à la main, il s'est éclipsé d'une soirée de gala organisée dans une des somptueuses salles de réception de l'hôtel pour briefer les PJ sans attendre. Il les reçoit dans un salon-bibliothèque privé dont les baies vitrées surplombent Park Avenue.

Visiblement tendu, Hunter annonce aux PJ que l'équipe de Tad Chambers, l'un des agents les plus expérimentés du Musée Hunter, bien connu des PJ, a disparu corps et âme dans le désert égyptien occidental.

Solomon Hunter est soudain interrompu par un bruit effroyable : les baies vitrées viennent de voler en éclat! Plusieurs puissantes silhouettes enveloppées dans de grandes capes sombres font irruption dans la pièce. Les capes tombent et révèlent des guerriers zoulous en tenue tribale ! L'un d'eux crie : "*Hunter! Toi voler cœur du dieu singe il y a trois saisons mais nous t'avons retrouvé pour vengeance !*". Sur ce, les zoulous chargent Hunter et les PJ.

GUERRIERS ZOULOUS (2 PAR PJ)

Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d8, Vigueur d6

Compétences : Combat d8, Lancer d8, Perception d6

Allure 6, Parade 6, Résistance 5, Charisme 0

Atouts : Esquive

Armes : Agessai (lance courte) (For+d4)

Exceptionnellement, gardez le contrôle de Hunter en tant que PNJ en combat. Si besoin, il utilise un pistolet (dégâts 2d6) dissimulé sous sa chaise roulante. Sa compétence en Tir est d10 (+ Dé Joker). Ses autres caractéristiques sont sans importance, arrangez-vous simplement pour que les zoulous ne puissent le toucher, ou alors sans gravité.

Le salon est plein de canapés, d'étagères de livres, d'échelles pour atteindre les rayonnages et de bibelots d'arts qui peuvent être autant de ressources/d'obstacles pour les PJ. Accordez un Jeton au premier joueur qui utilise ces éléments de décor de manière "cinématique" (plongeon du haut d'une échelle, glissade sur fauteuil etc).

LES SOLDATS DE CAMBYSE

Une fois le problème zoulou réglé ("*Une vieille histoire liée à un rubis que possédait cette tribu – il nous a permis de financer les réparations de l'aile ouest du musée l'an dernier*"), et les zoulous morts ou inconscients emmenés par la sécurité de l'hôtel, Hunter revient à la raison de la convocation des PJ.

Il lance un petit livre à l'un des PJ – il s'agit de "L'Enquête", qui regroupe les récits du philosophe grec Hérodote sur l'édification de l'empire perse - et lui demande de lire un passage marqué :

"Voilà ce que racontent les Ammoniens : partis de la ville d'Oasis pour marcher contre eux, les soldats de Cambyse s'engagèrent dans le désert, et ils avaient fait à peu près la moitié du chemin lorsque, au moment où ils déjeunaient, le vent du sud se mi subitement à souffler avec violence et les ensevelit sous les tourbillons de sable qu'il soulevait – ce qui explique leur totale disparition. Telle fut, selon les Ammoniens, le sort de cette expédition."

L'équipe de Tad Chambers était à la recherche de traces de l'armée de Cambyse. Cette armée aurait été envoyée par l'empereur perse Cambyse à la conquête de l'ouest de l'Egypte, cinq siècles av. J.-C. Sa totale disparition est l'une des énigmes de l'égyptologie. La découverte des restes de cette armée de cinquante mille hommes relèguerait la découverte de la tombe de Toutankhamon par Howard Carter dix ans plus tôt au rang de petite anecdote.

La mission des PJ est claire : ils doivent rejoindre sans délai l'Afrique du Nord pour, en priorité, retrouver l'équipe de Tad Chambers et, éventuellement, l'aider à terminer sa quête de l'armée de Cambyse. Hunter a pris les dispositions nécessaires pour que les PJ passent par la Libye afin d'éviter les mêmes difficultés que Chambers à Alexandrie. Là-bas, Ahmad ibn Arshad, le contact égyptien de Chambers qui ne l'a pas suivi dans le désert, les attendra. Ahmad est un vieil ami de la famille Hunter en qui Solomon a toute confiance. Les PJ l'identifieront avec la phrase-mot de passe "*Le grand requin blanc est un mal nécessaire qui ne recherche la nuit éternelle que par cinquante brasses de fond*".

Playtest : pendant la partie de test de ce scénario, la première réaction de l'un des joueurs face aux zoulous a été de mettre Hunter à l'abri en le poussant dans la pièce attenante, privant ainsi le groupe de son soutien armé. Mais le geste était protecteur et héroïque !

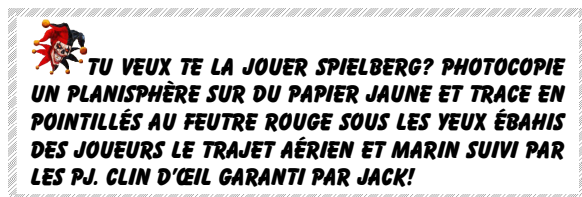


La première partie du voyage des PJ s'effectue dans un majestueux Clipper flambant neuf de la PanAm, qui les emmène en une trentaine d'heures de New York à Marseille, en passant les Açores.



C'est ensuite après trois paisibles jours de bateau de trois jours que les PJ posent le pied dans les provinces libyennes d'Italie. Les PJ ont le temps de se préparer et de se plonger dans l'actualité du moment, qui traite de l'invasion de l'Abyssinie par les troupes italiennes... Ou du succès incroyable d'un nouveau jeu appelé Monopoly.

C'est évidemment un bon moment pour un ou plusieurs Interludes (SW 159).



TOBROUK

Tobrouk est le seul port d'Afrique du Nord qui offre des eaux profondes, ce qui lui vaudra d'être une cible stratégique du front africain pendant la seconde guerre mondiale. Tobrouk est la plus grosse ville de l'extrême est lybien mais reste une petite ville à l'échelle de l'Afrique du Nord. La modernisation apportée par la colonisation italienne ne l'a pas encore beaucoup touché et Tobrouk est assez identique à ce qu'elle était il y a cinquante ans.



Un gamin de douze ans, Khalil, accueille les PJ sur le port : Ahmad ibn Arshad l'a chargé de les conduire à lui. Khalil connaît la phrase-mot de passe.

KHALIL

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d4, Vigueur d4

Compétences : Conduite d6, Lancer d8

Allure 6, Parade 2, Résistance 5, Charisme 0

Handicaps : Gamin

Khalil fait monter les PJ dans un taxi Renault usé, qu'il s'avère, malgré son jeune âge, tout à fait capable de conduire.

VIVAQUATRE TAXI - RENAULT

Acc/VM : 10/45 ; **Résistance** : 8 (2) ;

Passagers : 1+4



POURSUITE DANS LES SOUKS

Après quelques minutes de conduite dans les rues calmes de Tobrouk, le taxi des PJ est soudain la cible de plusieurs coups de feu ! Deux voitures (des Torpedo Renault 1923) prennent le taxi des PJ en chasse. Seul espoir de leur échapper, écraser la pédale d'accélérateur et foncer dans les ruelles des souks de Tobrouk !

TORPEDO - RENAULT (2)

Acc/VM : 10/40 ; **Résistance** : 8 (1) ;

Passagers : 1+1



Les mystérieux attaquants sont des ruffians locaux payés par Sax Howard (cf. page suivante). Dans chaque Torpedo se trouve un conducteur et un tireur. Le conducteur n'utilise son arme que si le tireur est Secoué ou hors d'état de nuire. Ils ont d6 dans tous leurs Traits.

RUFFIANS LIBYENS

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Conduite d6, Tir d6

Allure 6, Parade 5, Résistance 5, Charisme 0

Armes : Pistolet ou fusil (2d6)

A partir du moment où la poursuite s'engage, laissez le contrôle de Khalil aux joueurs.

Si le conducteur tire un trèfle et doit affronter une Complication, oubliez la table SW p. 146 et lancez 1d6 sur la table ci-dessous pour en déterminer la nature. Il doit réussir un jet de Conduite pour l'éviter. En cas d'échec, ne vous préoccupez pas de la vitesse : le véhicule encaisse les dés de dégâts indiqués (les As comptent) :

- 1 Empilement de paniers (1d6)
- 2 Cages à poules (1d6+1)
- 3 Chariot à légumes (2d6)
- 4 Parking à vélos de carabinieri italiens (2d6)
- 5 Troupeau d'ânes (3d6)
- 6 Cul-de-sac : la voiture doit passer à travers une boutique pour atteindre une autre rue (4d6)



Quand la poursuite a assez duré à votre goût, ou qu'elle est terminée (les PJ sont inconscients dans l'épave de leur taxi, ou s'approchent des Torpedo carbonisés), une escouade de carabinieri italiens entoure les PJ : ils sont en état d'arrestation.



Playtest : le taxi des PJ a vite été trop endommagé pour rester contrôlable. Un PJ (Alexandre de la Mousquature) a décidé de prendre les choses en main après avoir laissé le jeune Khalil conduire pendant la poursuite : il a attrapé le volant et a exécuté un superbe tête-à-queue contrôlé (Relance sur son jet de Conduite) pour arrêter le taxi... En travers d'une boutique.



QU'EST-IL ARRIVÉ À L'ARMÉE DE CAMBYSE?

Loin de chez eux et de leurs familles, de très nombreux soldats de l'empereur perse Cambyse cèdent au découragement. Ils rejoignent secrètement le culte du démon babylonien Dahak, dont plusieurs prêtres ont infiltré l'armée de Cambyse. Avant l'Égypte, Cambyse a conquis plusieurs royaumes, dont celui de Babylone. Nombreux veulent s'en venger en faisant échouer ses projets militaires. Les traîtres se voient promettre puissance et richesse, s'ils amènent des milliers de sacrifices à Dahak, et décident donc de s'en prendre sans distinction aux populations locales comme à leurs frères d'armes. La faction de l'armée restée loyale à Cambyse (environ 20.000 hommes) résiste et, sur le chemin de l'oasis de Siwa, une gigantesque bataille s'engage entre les compagnons d'armes d'hier.

Devant le désastre qui menace l'armée, les prêtres loyaux implorent l'aide d'Anahit, déesse perse protectrice. Sa réponse est de lever une gigantesque tempête de sable pour punir ses enfants de la honte amenée par les traîtres. Les malheureux soldats, nouveaux adorateurs de Dahak ou fidèles à Cambyse, sont engloutis dans la plus grande tempête de sable jamais vue en Afrique.

Furieux, Dahak frappe les soldats d'une malédiction terrible: leurs âmes ne connaîtront le repos que lorsque les deux factions de l'armée de Cambyse auront terminé leur affrontement. Et si les traîtres l'emportent, ils continueront leur périple dans les sables et massacreront tous les peuples trouvés sur leur passage. Anahit ne peut empêcher cette malédiction mais l'assortit d'une condition afin de rendre impossible la reprise des combats : seul le choc de deux glaives appartenant à des soldats opposés de l'armée de Cambyse réveillera l'armée perdue. Et Anahit veille à ce que les corps et armes des soldats disparaissent sans laisser de traces...

Une poignée de soldats réchappe toutefois à la tempête. Sans eau ni vivres, ils survivent juste assez pour que l'un d'eux, mourant, soit découvert par un marchand nubien en voyage dans les oasis du nord. Le marchand recueille l'histoire du soldat et les quelques possessions de celui-ci, dont un glaive. Peu intéressé par les problèmes militaires et politiques locaux, le marchand vend le glaive aux prêtres-gardiens de la bibliothèque d'Alexandrie qu'il rencontre quelques semaines plus tard. Il leur rapporte aussi les derniers mots du soldat sur l'emplacement de l'armée, que les prêtres s'empressent de retranscrire.

Et l'armée de Cambyse est oubliée. La mention qu'en fait Hérodote près d'un siècle plus tard dans son *Enquête* fait naître suppositions et mystères mais personne ne s'avère capable de localiser l'armée perse dans l'immensité du désert égyptien occidental.

La bibliothèque d'Alexandrie est détruite mais certains de ses trésors, dont l'histoire du soldat survivant et son glaive, sont mis à l'abri dans un temple caché de Serapis. Sans successeurs, les prêtres s'éteignent à un à un dans leur retraite secrète, sur laquelle le sable et le temps font leur ouvrage.

POURQUOI TAD CHAMBERS A-T-IL DISPARU ?

C'est un humble bédouin qui découvre, après être tombé dans un puits, une entrée dans le Serapeum enterré. Cousin de Ahmad ibn Arshad, il fait part de sa découverte à celui-ci. Ahmad ibn Arshad, qui a mené de nombreuses fouilles en Afrique du Nord pour Solomon Hunter, s'empresse de l'en informer. Le musée Hunter monte immédiatement une expédition pour l'Égypte. L'un de ses membres les plus expérimentés, Tad Chambers, en prend la tête. Solomon Hunter sent que des trésors cachés attendent dans ces ruines mystérieuses.

Chambers s'engage dans le désert avec son équipe et Ahmad ibn Arshad. Empruntant le même chemin que le bédouin, Chambers pénètre le Serapeum. Après quelques heures, il comprend qu'il tient là la clé au mystère de l'emplacement de l'armée perdue de Cambyse. Il décide de s'enfoncer immédiatement dans le désert contre les conseils de Ahmad ibn Arshad, qui lui, reprend le chemin du Caire pour câbler les nouvelles à Solomon Hunter. Howard est toutefois sorti trop précipitamment et n'a pas découvert le glaive donné par le marchand nubien aux prêtres de Serapis.

Dans le désert, Chambers et son équipe trouvent l'emplacement de l'armée perdue... Et sont vite en proie à de terribles délires alors que les esprits maudits des soldats tentent de les persuader de frapper deux glaives l'un contre l'autre pour réveiller l'armée. Mais Chambers ne trouve que des glaives de soldats ayant appartenu à la même faction et au fur et à mesure que les jours passent, son équipe dépérit. Il en est aujourd'hui le seul survivant, délirant, à moitié fou, préservé par les seules forces surnaturelles du champ de bataille.

QUE VEUT SAX HOWARD ?

Pendant des années, Solomon Hunter et Sax Howard travaillent en parfaite harmonie, jusqu'au jour en Afrique où les deux hommes découvrent le collier-soleil de Dapango, au plus profond d'une caverne oubliée des hommes. Selon les légendes des tribus locales, cet artefact a le pouvoir de rendre la vue et la santé à celui qui les a perdues, mais il ne peut être sorti de sa caverne qu'au prix d'une malédiction sur les tribus. Solomon Hunter refuse de le sortir malgré les supplications de Sax Howard, dont la femme est devenue aveugle et paralysée à la suite d'un accident de cheval deux ans auparavant. Sax Howard ne lui pardonne pas et quitte le musée Hunter dès leur retour. Sa femme décède dans l'année et Sax Howard transforme son chagrin en haine à l'égard de Solomon Hunter. Il va alors tout mettre en œuvre pour se venger et faire échouer les projets du Musée Hunter.

Ses moyens sont toutefois limités. Il ne dispose pas d'une organisation spécifique et emploie des mercenaires et autres brigands de par le globe. Dès qu'il a eu vent du départ de Tad Chambers pour Alexandrie, Sax Howard a flairé une mission importante et a décidé de partir pour l'Égypte, tenter de réduire à néant les efforts de Hunter. A cette fin, il recrute divers bandes de ruffians pour harceler l'équipe de Chambers. Il perd toutefois leur trace une fois qu'ils s'engagent dans le désert. Se doutant qu'une seconde équipe va partir à la recherche de Chambers, il reste en Afrique du Nord et apprend vite l'arrivée prochaine des PJ à Tobrouk. Sax Howard y paie une bande de ruffians pour y attaquer les PJ dès leur arrivée.

ACTE II : RATS DE BIBLIOTHÈQUE

Les trésors de la bibliothèque d'Alexandrie

Fondée en 300 av. J.-C., la bibliothèque d'Alexandrie était l'un des centres de savoirs les plus complets du monde méditerranéen. A la fois musée, place de discussion et centre de recherche, elle accueillait plusieurs centaines de milliers de rouleaux de parchemins dans de nombreux et somptueux bâtiments. La bibliothèque d'Alexandrie fut plus tard victime de nombreux pillages et d'incendies causés par les troupes conquérantes de César.

Ce que l'histoire n'a pas retenu, c'est qu'une poignée de prêtres de Serapis, en charge de la garde de la bibliothèque, évacuèrent de nombreux parchemins dans un lieu secret afin de préserver ces trésors de savoirs de la destruction.

Ce lieu secret était un temple souterrain de Serapis construit, à l'insu de tous, à proximité d'un oasis aujourd'hui asséché. Parmi les trésors sauvés de la bibliothèque d'Alexandrie se trouve le glaive du soldat mourant et son récit fait au marchand nubien, qui situe avec exactitude l'endroit où l'armée de Cambyse fut engloutie par une tempête de sable. C'est ce récit que Tad Chambers et son équipe ont retrouvé.

UN VIEIL AMI DE LA FAMILLE

Moins d'une heure après que les PJ aient été arrêtés par les carabiniers, un vieil homme au port noble vient les libérer : il s'agit de Ahmad ibn Arshad, averti par le jeune Khalil (ou tout autre PNJ) de la poursuite et de l'arrestation des PJ. Il s'identifie à l'aide de la phrase de reconnaissance donnée par Hunter, tout en maudissant les goûts du jeune Hunter pour mettre sa vieille mémoire à l'épreuve.



Attributs : Agilité d4, Intellect d8, Ame d10, Force d4, Vigueur d8

Compétences : Réseaux d8, Equitation d8, Perception d6, Survie d12

Allure 6, Parade 2, Résistance 5, Charisme 0

Atouts : Contacts (tribus bédouines d'Afrique du Nord), Volonté de fer

Handicaps : Agé, Loyal

Armes : -

Après une demi-heure de palabres et plusieurs liasses de billets, les PNJ sont relâchés avec leurs affaires. Les soldats leur demandent de quitter Tobrouk au plus vite et de ne pas y remettre les pieds.

TRAVERSÉE DU DÉSERT

A l'ombre d'un café, Ahmad ibn Arshad explique ce qu'il sait aux PJ :

- A partir du moment où Tad Chambers et son équipe sont arrivés à Alexandrie, voilà quatre semaines, ils n'ont cessé d'avoir des ennuis : agressions, sabotages, vols etc.

- Chambers a donc décidé de partir au plus vite pour le Serapeum. Après plusieurs jours de voyage, son équipe est arrivée aux ruines du temple. Ahmad n'a pas participé à l'exploration (ce n'est plus de son âge).

- En sortant, Chambers était excité comme un enfant : il avait retrouvé la trace de "l'armée disparue d'Hérodote" et décidait de s'enfoncer immédiatement dans le désert pour en avoir le cœur net.

- Ahmad le conjura de renoncer à ce projet fou qui nécessitait plus de vivres, d'hommes et de ressources mais Chambers ne voulait pas perdre de temps. Ahmad regagnait le Caire pour avertir Hunter et attendre Chambers. Après trois semaines sans aucune nouvelles, il donna l'alerte.



Ahmad ibn Arshad s'est procuré les chameaux et vivres nécessaires pour 18 jours de voyage dans le désert. Les ruines du Serapeum se trouvent à environ cinq jours de Tobrouk mais l'on ne sait jamais.

Il incite les PJ à se mettre en route au plus vite. Laissez les PJ procéder s'ils le souhaitent à quelques préparatifs rudimentaires, sachant que les souks de Tobrouk ne regorgent pas de trésors cachés et que la police locale risque de devenir très hostile si elle se rend compte que les PJ traînent toujours à Tobrouk.

Dans la pure tradition pulp, ne perdez pas de temps avec le voyage dans le désert lui-même : c'est le moment des descriptions en cinémascope sur fond musical. Les dunes se succèdent aux plaines de rocailles brûlées par le désert. Chaque jour est similaire au précédent avec un lever tôt, des dizaines de kilomètres parcourus à dos de chameau et des haltes à l'ombre de quelques collines rocheuses ou d'un minuscule oasis. Les nuits sont fraîches et toujours trop courtes. Faites tirer un jet de Vigueur chaque jour pour l'ambiance mais n'accordez pas trop d'importance au résultat à part dans vos descriptions de l'état ou de la motivation des PJ.

Voici encore un bon moment pour un ou plusieurs Interludes (SW 159).

Après cinq jours de dos de chameau, les PJ arrivent dans une vallée rocailleuse, ou reg. que Ahmad identifie comme celle où se trouvent les ruines explorées par Tad Chambers et son équipe.

LES RUINES DU SERAPEUM

Le seul moyen d'accéder aux ruines, situées sous un gigantesque rocher, est celui emprunté par le bédouin, puis par l'équipe de Chambers : le puits asséché, dont l'entrée est masquée par une grosse pierre ronde.



Le puits mesure environ 20 mètres de profondeur. Le dernier mètre est rempli d'une eau saumâtre. A mi-chemin du puits se trouve une ouverture circulaire (jet d'Escalade réussi pour l'atteindre, +2 avec une corde) qui marque le début d'un petit tunnel d'un mètre de diamètre qui s'enfonce dans l'obscurité en remontant légèrement vers le haut. Au bout d'une trentaine de mètres, le tunnel

aboutit dans un couloir du Serapeum. Le tunnel est étroit, les occasions de s'égratigner sont multiples : un échec sur un jet d'Agilité entraîne bleus et bosses (SW 153).

Le tunnel débouche sur un couloir. A droite, des marches qui montent, vite bloquées par un éboulis qui a coupé le Serapeum de l'extérieur pour toujours. A gauche, le couloir s'enfonce dans l'obscurité. Une inspection rapide des murs révèle des fresques hiéroglyphiques à partir desquelles l'histoire de l'endroit (cf. les deux premiers paragraphes de l'encart "Les Trésors de la Bibliothèque d'Alexandrie") peut être devinée (jet d'Intellect ou automatique avec la compétence Connaissances – égyptologie)

Les PJ doivent franchir trois pièges avant de pouvoir accéder à la chambre du savoir.

PIÈGE I : REPTILE GARDIENS

Le premier piège est bien vivant : alors que les PJ avancent dans le couloir, trois énormes cobras glissent d'orifices dans les murs (il y a six orifices de chaque côté mais seuls ces trois cobras en sortiront).



COBRAS GARDIENS (3)

Attributs : Agilité d8, Intellect d4(A), Ame d6, Force d4, Vigueur d4

Compétences : Combat d8, Perception d12

Allure 10, Parade 6, Résistance 2 (-2 Taille), Charisme -

Armes : morsure (dégâts d4)

Capacités spéciales :

- **Poison :** venin (SW 157).
- **Vif :** les cobras retirent toute carte de 5 ou moins mais doivent agir sur la seconde carte (SW 258).

Un peu plus loin se trouvent un cobra coupé en deux, trace du passage de Tad Chambers.

Playtest : les joueurs ont su habilement manœuvrer. Alexandre de la Mousquature a réussi à coincer le premier cobra qui avait agrippé la poignée de sa lampe après avoir raté sa main, Boomerang Bob a descendu le second, et Jack Mandraq-Jones a utilisé son pouvoir de télékinésie pour soulever le dernier et l'assommer contre le plafond. Le cobra coupé en deux leur a fait très peur : ils ont pensé que celui-ci venait de se faire trancher par une lame cachée.

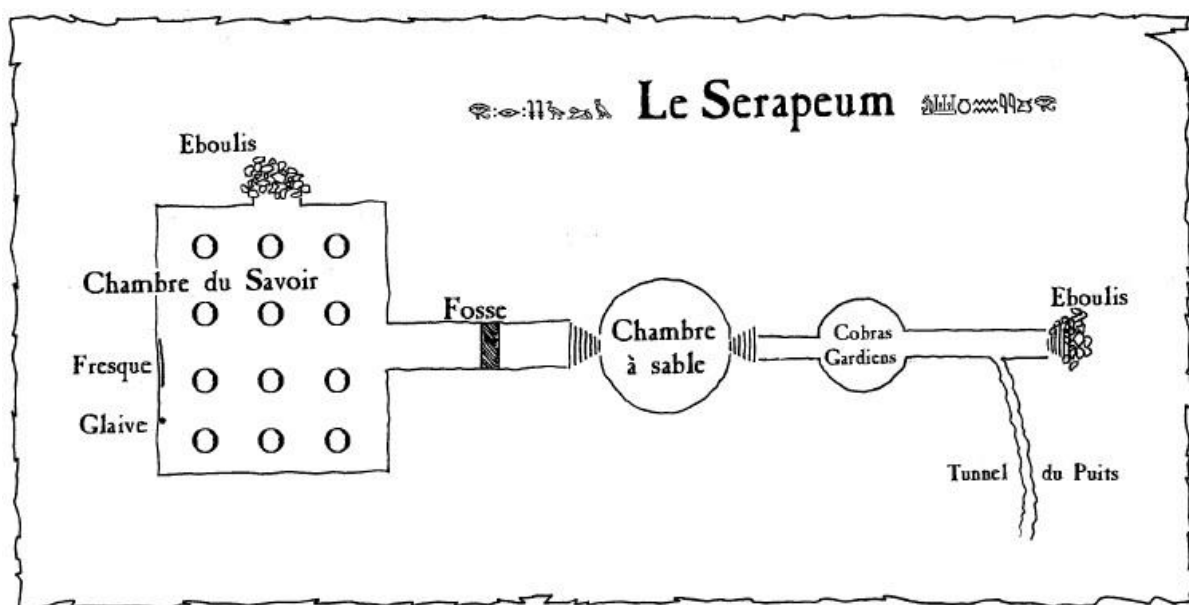
PIÈGE II : MORTEL BAC À SABLE

De petits escaliers descendent dans une salle ronde. C'est surprenant : le sol est recouvert d'une épaisse couche de sable. A l'opposé, des escaliers identiques remontent. Dès que tous les PJ sont entrés dans la salle, une porte de pierre s'abat devant chacun des escaliers, bloquant entrée et sortie ! Si un PJ avait déjà entamé les escaliers montants, il se trouve donc isolé des autres. Au bout de quelques secondes, trois larges trous s'ouvrent en haut des murs, à la limite du plafond. Au bout d'une minute interminable, des kilos de sable commencent à se déverser par ces trous, d'abord lentement puis de plus en plus rapidement. Les PJ sont menacés d'être ensevelis s'ils ne réagissent pas rapidement (6 mns de temps de jeu).

Plusieurs solutions sont ouvertes aux PJ pour se sortir de ce piège :

- *Par la rapidité :* monter dans les boyaux et fermer les clapets qui sont au bout n'est possible que la première minute, quand le sable ne coule pas encore. Il s'agit d'une Scène Dramatique (SW 147) basée sur le Trait Agilité avec un malus de -2 ;

- *Par la force :* détruire la porte en pierre est possible mais difficile, à condition que les PJ aient pris la peine de s'équiper d'un ou deux bâtons de dynamite à Tobrouk ou New York. La Résistance de chacune des portes en pierre est de 12 (v. p. 66). Si vous êtes d'humeur taquine, demandez aux joueurs un jet d'Agilité pour éviter d'être blessés par des éclats ;



-Par l'intelligence : sur les murs sont décrits de nombreux épisodes de l'histoire de la bibliothèque d'Alexandrie. Pour le cas malheureux où un prêtre de Sérapis aurait déclenché le piège par mégarde, une énigme liée à cette histoire permettait d'arrêter les flots de sable.

L'énigme

Un pan de mur dépeint la forme stylisée d'un prêtre, reconnaissable avec un jet de Connaissances (Égyptologie), dont les jambes sont enfoncées dans le sable et qui lève les bras comme pour demander de l'aide. La cartouche de hiéroglyphes qui le côtoie indique que Serapis reconnaîtra celui qui sait identifier "le plus grand ennemi de la Bibliothèque d'Alexandrie". Parmi les hiéroglyphes et fresques de la pièce peuvent être repérés (jet de Perception) les six dessins suivants à côté du signe "ennemi" : feu, barbare du sud, pluie, sauterelles, légionnaire romain, mer. Chacun de ces dessins est très légèrement en relief, et abrite donc un mécanisme. Le dessin qui arrête l'écoulement de sable est le légionnaire. Appuyer sur l'un des autres bloque tous les mécanismes. Les PJ n'ont donc qu'une seule chance (mais comme ils ne le savent pas, vous pouvez leur en donner une seconde s'ils le méritent !).

Playtest : cette scène est celle par laquelle nous avons fini la première session et commencé la seconde. Cliffhanger idéal ! Les PJ s'en sont tiré en résolvant l'énigme... au second coup.

PIÈGE III : FOSSE FATALE

Le couloir est interrompu par une fosse. La trappe en bois qui la dissimulait est déjà ouverte et les PJ peuvent contempler en contrebas un puits d'une dizaine de mètres dont le fond est garni de pieux et du squelette réglementaire. Visiblement, Tad Chambers ou quelqu'un de son équipe a déclenché ce piège mais a réussi à éviter la chute. Vu l'âge du piège, la trappe ne s'est pas refermée. Reste donc à franchir un vide large de 2m50, ce que permet un jet réussi d'Agilité (en cas d'échec, le PJ a droit à un nouveau jet d'Agilité pour se rattraper au bord en contrepartie d'un niveau de Fatigue). Accordez des bonus en cas de corde, pont improvisé etc. Une chute au fond de la fosse inflige 3d6 points de dégâts.

LA CHAMBRE DU SAVOIR

Les PJ débouchent dans une grande salle soutenue par de larges piliers et dont les murs sont pleins de niches, alcôves et autres alvéoles remplies de parchemins et d'objets divers. Les piliers abritent également des niches et rangements d'objets et de parchemins. Un couloir part de la droite de la salle mais il est bloqué par un éboulis (il menait aux quartiers d'habitation des prêtres). Les traces de l'équipe de Chambers sont évidentes à repérer (jet de Pistage seulement si les PJ ont un éclairage très insuffisant). L'endroit auquel ils se sont apparemment intéressés est un pan du mur nord couvert de hiéroglyphes. Des traces d'ébauche de traduction à la craie sont visibles sous ceux-ci. Dans cette fresque particulière du Serapeum se trouve le récit recueilli par les prêtres auprès du marchand nubien, qui l'avait lui-même entendu du soldat perse mourant. Le

site du dernier combat des soldats de l'armée est décrit comme une vallée dans les dunes où le sable a la couleur du sel, entourée de collines teintées de charbon. La région décrite est celle des dunes blanches, une vallée du désert égyptien occidental où une ceinture de collines de terre sombre entouré un sable très clair. Ahmad ibn Arshad sait l'indiquer au PJ une fois qu'on lui a décrit les indications données par le récit (cf. le troisième paragraphe de l'encart "Les Trésors de la Bibliothèque d'Alexandrie" p.6).

Tout PJ qui a une affinité particulière pour le surnaturel, l'occultisme ou les forces surnaturelles (par ex. Jack Mandraq-Jones ou Jason Nyambe dans les PJ prêtirés) se sent attiré par une alcôve située au ras du sol sous la fresque, apparemment ratée par Chambers et son équipe. Dans celle-ci se trouvent des dizaines de rouleaux de parchemins derrière lesquelles est caché un glaive incroyablement bien conservé malgré son âge certain. Ses symboles et un jet de la compétence Connaissances appropriées (égyptologie, armes de mêlée, histoire etc.) permettent de l'identifier comme un glaive perse datant du règne de Cambyse. Il s'agit de l'un de deux glaives nécessaires pour réveiller l'armée de Cambyse (l'autre est en possession de Tad Chambers).



**HÉ, TES JOUEURS DOIVENT PRENDRE ET GARDER CE GLAIVE ! C'EST L'UN DES INGRÉDIENTS NÉCESSAIRES POUR QUE LE GRAND SOUFLÉ FINAL PRENNE. N'AI PAS HONTE ET UTILISE DE TOUS LES ARTIFICES POSSIBLES POUR LEUR FAIRE COMPRENDRE : LA BALANCE DE JACK MANDRAQ-JONES ATTIRÉE PAR LE GLAIVE, LES HIÉROGLYPHES INDIQUANT QUE LE GLAIVE EST LA CLÉ DE L'ARMÉE PERDUE, LE GLAIVE FAIT POUR ALEXANDRE DE LA MOUSQUATURE COMME S'IL AVAIT TOUJOURS SABRÉ AVEC ETC.
COMMENT ÇA S'ILS LE PERDENT ? J' VEUX PAS LE SAVOIR, FAIS TON BOULOT ! AU PIRE, CE BON VIEUX SAX LES A SUIVI ET L'A RÉCUPÉRÉ... OU ILS LE TROUVERONT PARMIS LES RESTES DE L'ÉQUIPE DE TAD !**

L'essentiel à retenir est que les PJ doivent ressortir du Serapeum avec la localisation de l'armée de Cambyse dans la vallée des dunes blanches et le glaive antique.

Ah oui, et quand ils sortent, leurs chameaux ont disparu.





C'est une patrouille de soldats italiens du camp militaire d'Al Charq qui a pris les chameaux des PJ, les croyant abandonnés. Selon le traitement que vous voulez infliger aux PJ, ceux-ci peuvent avoir le temps d'appeler les soldats avant qu'ils ne s'éloignent ou être contraints de suivre leurs traces jusqu'au camp. Dans ce cas, une journée ou nuit entière de marche est nécessaire. Appliquez les règles relatives à la chaleur et à la soif (SW 153) pour déterminer l'état des PJ. Un jet de Survie permet de trouver un puits à mi-chemin (SW 46).

LE CAMP MILITAIRE D'AL CHARQ

Oublié sur la frontière libyo-égyptienne, l'oasis d'Al Charq ("oasis de l'est") abrite un petit camp militaire italien destiné à soutenir les efforts d'expansion en Afrique du Nord et à garder un oeil sur les anglais présents en Egypte. En cette année 1935, l'attention de Mussolini est toutefois tournée vers l'Afrique orientale avec l'invasion de l'Abyssinie. Une trentaine de soldats vivote doucement dans la chaleur écrasante du désert, autour d'un petit lac et de deux bois de palmiers.



Le camp est sous l'autorité du Commandant Gigante, un colosse qui a été écarté de postes plus importants à cause de sa brutalité. Il se défoule en organisant des combats de boxe avec ses hommes. Il n'a encore jamais été mis KO, ni même battu.



COMMANDANT MICHELANGELO GIGANTE

Attributs : Agilité d8, Intellect d6, Ame d8, Force d12, Vigueur d10

Compétences : Combat d10, Perception d8, Tir d10

Allure 6, Parade 7, Résistance 7, Charisme 0

Atouts : Meneur d'Hommes, Vif

Handicaps : Présomptueux, Sanguinaire

Armes : Modello 89B (revolver, 2d6+1)

Les soldats, 32, sont dans l'ensemble de pauvres diables malchanceux dans leur affectation.

SOLDAT ITALIEN

Attributs : Agilité d6, Intellect d6, Ame d6, Force d6, Vigueur d6

Compétences : Combat d6, Perception d4, Tir d6

Allure 6, Parade 5, Résistance 5, Charisme 0

Handicaps : -

Armes : Modello 89B (revolver, 2d6+1), ou Carcano Modello (fusil, 2d8)

Mais le camp militaire d'Al Charq compte également un visiteur en la personne de Sax Howard, ancien bras droit de Solomon Hunter bien décidé à faire échouer tous les projets de celui-ci. Howard est arrivé au camp il y a peu. Il a obtenu à Tobrouk, contre un peu d'argent, une recommandation d'un officier, ce qui a contraint Michelangelo Gigante à l'accepter. Le commandant italien n'a toutefois aucune amitié particulière pour Sax Howard, même si la recommandation l'a poussé à lui faire confiance dans un premier temps. Howard a en tête de convaincre le commandant de procéder à des fouilles de l'autre côté de la frontière. Il ne sait pas encore comment l'en persuader, les risques étant énormes en cas de découverte sur le territoire égyptien.

Sax Howard ne se révélera sans doute pas immédiatement aux PJ mais tentera d'utiliser les italiens contre eux, par exemple en suggérant au commandant qu'il s'agit d'espions.



SAX HOWARD

Attributs : Agilité d6, Intellect d10, Ame d8, Force d6, Vigueur d8

Compétences : Combat d8, Connaissances d10 (Archéologie), Discrétion d8, Equitation d8, Escalade d10, Lancer d8, Perception d10, Tir d10

Allure 6, Parade 6, Résistance 6, Charisme 0

Atouts : Combatif, Relations (mercenaires et ruffians), Sixième Sens

Handicaps : Bizarrerie (lunatique), Rancunier

Armes : Colt 1911 (2d6+1)



Contrairement aux autres épisodes de cette aventure, celui-ci est totalement ouvert. Ses deux objectifs sont, d'une part, de faire rencontrer Sax Howard aux PJ, afin que ceux-ci découvrent qui est à l'origine des déboires de Chambers et de l'attaque de Tobrouk, et, d'autre part, de leur permettre d'acquérir certaines ressources en armement utiles pour la scène finale.

Vous pouvez donc utiliser cette scène de diverses façons selon le temps dont vous disposez et la façon dont ont progressé les PJ depuis le début de l'aventure.

Voici trois exemples d'approche de ce troisième acte :

- *L'approche commando* : les PJ se glissent dans le camp et parviennent à voler les équipements nécessaires. Ce faisant, ils repèrent Howard ou tombent sur lui.

- *L'approche capture* : les PJ sont faits prisonniers par les soldats et retenus dans une tente. Howard les dénonce comme des espions après leur avoir fait croire qu'il est dans le désert à la recherche de Chambers car c'est un vieil ami.

- *L'approche diplomatique* : les PJ demandent ouvertement son aide au commandant Gigante. Son attitude de départ à l'égard des PJ est *Récalcitrant* (SW 44). Howard fait tout pour mettre des bâtons dans les roues des PJ. Pour étoffer la rencontre, vous pouvez aussi utiliser les règles de Conflit Social (SW 169).

Playtest : pour des raisons de temps, j'ai dû réduire cette scène à son minimum. En s'éloignant du Serapeum, les PJ sont tombés sur un convoi de quatre camions militaires italiens. A bord, une quinzaine de soldats, Gigante et Howard. Accusés d'espionnage, les PJ n'ont pu leur salut qu'à leur rapidité (les pouvoirs Choc et Terreur de Mandraq-Jones s'avérant fort utiles). Ils ont laissé derrière eux une colonne sous le choc et fuient avec un camion plein de mortiers et de grenades, dont ils ont failli se débarrasser pour aller plus vite. Heureusement pour eux, ils n'en ont rien fait.



 **CHAUFFE TES DÉS ET PRÉPARE LE SOUFFLE ÉPIQUE MON GARS ! ON ARRIVE AU "CLIMAX", À LA GROSSE FIN BIEN FURIEUSE ! RÉVISE BIEN TON COMBAT DE MASSE ET FAIS-MOI PASSER TOUTES LES AUTRES BATAILLES APOCALYPTIQUES POUR DES PIQUE-NIQUES CHAMPÊTRES !**

Le temps nécessaire aux PJ pour atteindre la région des Dunes Blanches varie selon leur moyen de transport (1,5 jour en camion, 3 jours en chameau). Si un PJ a le glaive perse avec lui, il est irrésistiblement guidé dans la bonne direction. Des traces de l'équipe de Chambers (outils abandonnés, cadavres, etc) sont en tout état de cause faciles à repérer à l'entrée de la vallée.

RETROUVAILLES AVEC TAD CHAMBERS

Les PJ arrivent au creux d'une vallée blanche. S'y trouvent un camp à demi-installé et son unique occupant, Tad Chambers. D'habitude la grande cinquantaine élégante, Chambers est en haillons, famélique et le regard halluciné. Cela fait des jours qu'il ne subsiste plus que par la volonté des forces négatives de l'endroit, qui veulent que l'armée perdue livre sa dernière bataille. Dès que possible, Chambers se jette sur le PJ qui détient le glaive. Si Chambers réussit à toucher ou le PJ à parer, les deux armes entrent en contact et l'enfer se met en marche.

Dans un spectacle apocalyptique, les morts crévent le sable, des squelettes de soldats et de prêtres se mettent en marche contre leurs frères d'hier. Chaque PJ doit faire un test de Terreur (SW 150).

Chambers est possédé et un prêtre de Anahit parle par sa bouche. Tout PJ avec des rudiments d'arabes saisira suffisamment du sens général pour que vous lui donniez des informations tirées du background p. 5 (aucun PJ ne parle arabe? Hop, les forces surnaturelles à l'œuvre permettent aux PJ de comprendre "instinctivement" le prêtre).

COMBATS DANS LE SABLE

Utilisez les règles de combat de masse (SW 161) pour la grande bataille qui va se dérouler dans les sables du désert.

Le camp de Dahak, qui compte près de 25.000 soldats mort-vivants, commence avec **10 marqueurs**.

Le camp de Anahit, qui compte un peu moins de 20.000 soldats morts-vivants et les PJ, débute avec **8 marqueurs**.

Considérez que les commandants des deux camps ont Connaissances (Batailles) **d8**, sans Dé Joker.

Dispensez-vous du jet de Moral : la bataille engagée est la dernière de l'armée de Cambyse et il n'est pas question de fuir pour l'un des deux camps.

Les modificateurs suivants peuvent être appliqués selon les décisions/actions des PJ (entre parenthèses figure le nombre de fois que pourra être utilisée l'action/la manœuvre au cours de la bataille) :

- Utilisation du mortier : +1 (deux fois),
- Monter les collines pour descendre en chargeant : +2 (une seule fois),
- Utiliser les grenades : +1 (une seule fois).

Les PJ peuvent bien sûr participer à la bataille (SW 162 ; pour rester pulp, diminuez les dégâts d'1d6 sur "Résultats pour les Personnages"). Si un PJ préfère s'écarter des combats, faites lui tirer un jet de Discrétion à -2 à chaque round. S'il le rate, il doit participer aux combats jusqu'à la fin de la bataille. S'il réussit avec un succès simple, il est tranquille jusqu'au prochain round. S'il réussit avec au moins une Relance, il est tranquille ce round là et pour un nombre de rounds égal au nombre de Relances.

LE RETOUR DU KESHIM

Au début du 4^e round de bataille apparaît un nuage à l'horizon : comme il y a cinquante mille ans de cela, le keshim arrive. Ce vent du sud se manifeste bientôt en vagues de sable brûlantes qui déferlent sur les soldats morts-vivants comme sur les PJ. A partir du 5^e round, un jet de Vigueur est nécessaire pour éviter un malus de -1 sur le jet individuel des PJ. A partir du 7^e round, le keshim est tel qu'il rend les combats de plus en plus difficiles.

Le keshim est un artifice dramatique qui est là pour vous aider à gérer la fin de la bataille de la façon la plus impressionnante possible. Il peut intervenir plus tôt ou plus tard selon la tournure que prend celle-ci pour le camp de Anahit et les PJ. L'idée n'est pas de changer le cours de la bataille avec le keshim mais d'en accélérer la fin de façon spectaculaire si jamais elle venait à trop traîner en longueur.

Selon toute probabilité, la bataille s'achève sous des vagues de sable brûlant qui empêchent vite tout mouvement et toute visibilité.

Quelques heures plus tard, les PJ survivants émergent sous des masses de sable. Autour d'eux, de multiples traces de l'armée de Cambyse : boucliers, glaives, casques, lances, mais aucune trace de cadavres. L'armée s'est bel et bien endormie pour toujours. A l'horizon approche un avion de reconnaissance britannique en patrouille. Il repère les PJ et bien vite des secours leur sont envoyés...

***Playtest** : la bataille finale fut un grand moment de notre partie test (ouf !). Les PJ ont fait le choix de s'y plonger sans attendre, en utilisant leur camion militaire comme "base de combat" : le PJ au volant creusant des sillons dans les lignes ennemies (je l'ai laissé utiliser Conduite au lieu de Combat), les autres se trouvant à l'arrière du camion pour déverser tirs et pouvoirs sur les morts-vivants. Les PJ ont bien surmonté la seule vraie difficulté de la bataille en neutralisant dès le départ leur handicap de 2 marqueurs, en utilisant toutes les ressources possibles (mortiers, grenades etc.). Une fois qu'il était certain que leur camp allait l'emporter, j'ai fait intervenir le keshim.*



Selon votre style de jeu et la suite que vous voulez donner ou non à cette aventure, voici trois options pour la conclure : un épilogue normal et deux cliffangers.

EPILOGUE NORMAL

Les PJ sont attablés à l'une des terrasses de l'hôtel Shephard's, le palace du centre du Caire. Les rayons du soleil couchant baignent les arbres du jardin de l'hôtel. Voilà trois semaines que les PJ ont participé à une bataille d'un autre âge. Solomon Hunter les a rejoints pour voir de lui-même les restes de l'armée de Cambyse. Celui-ci vient d'ailleurs de clore des négociations ardues pour le partage des pièces de l'armée de Cambyse retrouvées dans le désert par les PJ. Le musée des antiquités du Caire en récupère une partie, le British Museum une autre, et le Musée Hunter a eu droit à quelques pièces seulement mais de son choix et Solomon Hunter en semble satisfait. Les représentants des musées égyptiens et anglais remercient Hunter et les PJ et quittent la table. Hunter pose encore quelques questions aux PJ (et leur donne éventuellement des bonnes nouvelles de Tad Chambers si celui-ci a réchappé au désert), notamment sur Sax Howard et finit par les féliciter à nouveau. Leur cocktail en main, les PJ peuvent goûter au bonheur d'un repos bien mérité.

CLIFFHANGER "GORILLE"

Comme l'épilogue normal, sauf qu'au moment où les PJ lèvent leur verre pour un dernier toast, un monstrueux gorille et une douzaine de guerriers zoulous surgissent sur la terrasse de l'hôtel ! Les zoulous se précipitent sur les PJ, prennent en otage de jeunes touristes britanniques etc. Jouez deux ou trois rounds de combat quand soudain tous les zoulous se retirent : le monstrueux gorille a arraché Hunter de son siège roulant et disparaît dans les arbres du jardin : la vengeance du dieu-singe est en marche !

CLIFFHANGER "MUSÉE"

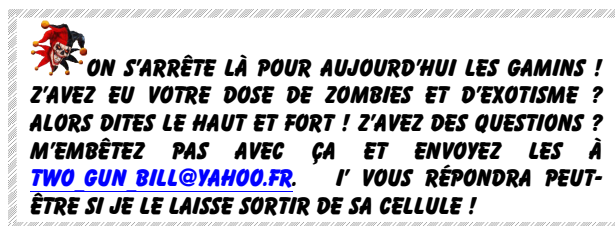
Les PJ sont de retour au musée Hunter après deux semaines de repos au Caire. Solomon Hunter les reçoit dans son bureau pour leur montrer le détail des pièces qu'il a gardé après son accord avec les musées égyptiens et britanniques. Brusquement, un bruit terrible retentit dans la grande salle d'exposition de l'aile ouest du musée. Hunter et les PJ s'y précipitent : l'un des boucliers perses ramenés par Hunter est au cœur d'un maelström de couleurs et d'énergie. Une porte de lumière semble se dessiner au milieu d'un vent terrible qui ravage la salle et les PJ doivent s'accrocher aux murs ou aux meubles lourds pour ne pas être aspirés. Soudain, Hunter ou l'un d'eux lâche prise et disparaît dans la porte mystérieuse.

A vous d'imaginer la suite !

Points d'expérience : selon votre style de jeu et le rythme pris par le groupe, vous pouvez par exemple accorder à chaque PJ :

- 1 XP pour chacun des actes I, II et III,
- 1 XP pour l'ouverture ET l'acte IV.

Les réussites individuelles, idées brillantes, exploits de personnage et performances de rôle sont à récompenser par des Jetons pendant l'aventure.



ET SI...

Vous préférez que toute l'aventure se déroule en Egypte?

Facile, faites arriver les PJ par Alexandrie au lieu de Tobrouk. Les événements et PNJ restent identiques, avec quelques petites modifications cosmétiques :

- remplacez les italiens par des anglais (l'Egypte est sous mandat britannique jusqu'en mai 1936),
- ajoutez quelques grandes avenues et hôtels de luxe dans vos descriptions car Alexandrie est une ville bien plus importante et cosmopolite que Tobrouk,
- les PJ partent dans le désert vers le sud-ouest et non vers le sud-est,
- remplacez l'oasis d'Al Charq par celui de Siwa.

Vous souhaitez jouer l'aventure dans l'univers "Rippers"? Il n'y a qu'à demander :

- remplacez Hunter par Van Helsing,
- substituez Londres à New York,
- remplacez les italiens par des turques (nous sommes dans les 1890's),
- allongez les temps de voyages et remplacez les véhicules motorisés par des attelages.

Vous voulez absolument votre dose pulpesque d' "inévitables nazis"?

Aucun problème : les services de recherche occulte du III^e Reich ont eu vent de l'équipe Chambers par un agent de Marseille. Un commando SS a essayé de la suivre mais a perdu sa trace au départ de Tobrouk. Ils suivent les PJ et tentent de leur tendre une embuscade dans le désert après le sérapeum et/ou d'arriver avant eux au camp italien pour enjoindre au commandant Gigante d'arrêter les PJ. Si vos PJ ont joué *L'Oeil de Kilquato*, le commando SS est dirigé par l'officier Rudolph Schroeder, qui a miraculeusement survécu à ses blessures alors que les PJ l'avaient probablement laissé pour mort dans la jungle amazonienne. Vous pouvez même substituer Schroeder à Sax Howard comme ennemi dans l'ombre.

Vous ne disposez que des règles d'essai de Savage Worlds et pas du livre de règles?

Dans ce cas, procédez ainsi :

- pour la poursuite de l'Acte 1, vous pouvez trouver les règles de poursuite en anglais, sur le site de Pinnacle, dans les téléchargements gratuits. Sinon, vous pouvez utiliser les mini-règles suivantes :

- (1) Au début de chaque round, les conducteurs font un jet opposé de Conduite (vous pouvez accorder un bonus à un conducteur qui a des idées "cinématographiques" ou utilise l'environnement des souks à bon escient),
- (2) Indépendamment du résultat du jet opposé, le camp du conducteur qui réussit son jet de Conduite peut tirer sur l'autre,
- (3) Le camp du conducteur qui a gagné le jet opposé tire en premier (à distance courte s'il a obtenu une Relance),
- (4) Le camp du conducteur qui a perdu le jet opposé mais tout de même réussit son jet de Conduite tire à distance moyenne (les distances ne cessent de fluctuer entre les bolides qui vont à folle allure entre les obstacles),
- (5) Les cartes d'initiative ne sont tirées que pour régler l'ordre d'action des PJ entre eux, l'ordre d'action entre les deux camps étant déterminée par les étapes (1) et (3),
- (6) Si le conducteur qui a perdu le jet opposé a EN PLUS raté son jet de Conduite, un obstacle est percuté. Utilisez la table d'obstacles de l'Acte I,
- (7) Si le jet opposé de Conduite est gagné trois rounds de suite, possibilité de rompre la poursuite avec un ultime jet de Conduite accompagné d'une Relance.

- pour la bataille dans le désert, attribuez à chaque dizaine de milliers de combattants les caractéristiques d'un zombie et gérez la bataille comme une mêlée en vous rattrapant dans les descriptions apocalyptiques. Une autre possibilité est de faire combattre les PJ individuellement dans la masse contre des zombies et squelettes (SW 258 & 262) pour au moins 1d6+6 rounds, le résultat de leurs actions reflétant l'orientation générale de la bataille.

Vous jouez cette aventure tout en utilisant le Savage Worlds Adventure Deck?

Voici quelques suggestions au cas où les joueurs tireraient l'une des cartes suivantes :

- "Contact" : le PJ tombe sur une vieille connaissance à Tobrouk, par exemple dans les carabiniers, ce qui permet d'être libéré sans intervention de Ahmad ibn Arshad,
- "Enemy" : Sax Howard ou Rudolph Schroeder sont des candidats idéaux,
- "Get A Clue" : peut permettre au PJ de résoudre l'énigme du deuxième piège dans le sérapeum,
- "Here Comes the Cavalry" : peuvent être de jeunes neveux de Ahmad ibn Arshad qui ont suivi celui-ci à la demande de leur tante, ou bien la sécurité de l'hôtel pour la scène d'ouverture,
- "Love Interest" : peut affecter une passagère du clipper, une jeune nièce de Ahmad ibn Arshad qui l'a accompagné etc,
- "Mysterious Treasure" ou "Relic" : l'idéal est d'associer cette carte au glaive découvert dans le Sérapeum. un objet trouvé dans les souks peut aussi faire l'affaire,
- "Peace" : ne fonctionne pas sur les ruffians mais par exemple sur les carabiniers ou les soldats italiens,
- "Reinforcements" : selon la scène, les renforts peuvent être d'autres zoulous ou ruffians, une escouade de soldats italiens ou des brigands du désert,
- "Revelation" : la chambre du savoir du Sérapeum est évidemment le meilleur endroit où utiliser cette carte,
- "Turncoat" peut aussi être une autre manière d'être libéré par les carabiniers ou de se tirer de difficultés au camp militaire d'Al Charq.

BANDE SON

Si vous souhaitez sonoriser l'aventure, la BO du film "The Mummy" est idéale avec les morceaux indiqués ci-dessous :

- Tobrouk & poursuite : "Night Boarders"
- Voyage dans le désert : "The Caravan" (alternative : morceaux "Old Bagdad" ou "Exiled" de la BO de "The 13th Warrior")
- Sérapeum : "The Crypt" (alternative : morceau "Underwater Escape" de la BO de "The 13th Warrior")
- Bataille finale : "My Favorite Plague" (alternative : morceau "The Game is On" de la BO de "The League of Extraordinary Gentlemen").

Et évidemment, aucun joueur ne résistera au thème des Aventuriers de l'Arche Perdue pendant les descriptions de voyage en avion ou autre.

SOURCES, MOTIVATIONS & RÉFÉRENCES

- *Gurps Cliffhangers*, Brian J. Underhill, SJG, 2002
- *The Pulp Avengers: game mastering pulp adventures in the 1930s and 1940s*, Brian C. Miaszek, 1994
- *L'Enquête, Livres I à IV*, Hérodote, Edition d'André Braguet, Gallimard, 1964
- *The Eye of Kilquato*, Shane L. Hensley, GWG, 2003
- *Gurps Egypt*, Thomas M. Kane, SJG, 1998
- *Histoire de l'Egypte Ancienne*, Nicolas Grimal, Fayard, 1988
- La trame générale et les raisons de la disparition de l'armée de Cambyse sont propres à cette aventure mais voici deux romans portant sur ce même mythe (l'action y est toutefois contemporaine), le second étant celui qui m'a fait découvrir l'armée de Cambyse : *The Lost Army (Hellboy)*, Christopher Golden, Titan Books, 1997 et *The Lost Army of Cambyses*, Paul Sussman, Bantam Books, 2002
- Les clichés et dessins sont tirés de multiples sites internet. Ils sont reproduits à titre d'illustration uniquement, sans autorisation, tous les droits relatifs à ceux-ci restant la propriété pleine et entière desdits sites. Ce sont notamment : lib.uchicago.edu, silent-movies.com, imagesjournal.com et renault.com.

Un grand merci à tous les membres de la mailing list française consacrée à Savage Worlds pour leurs suggestions (et leur patience !) et aux playtesters : Antoine (Boomerang Bob), Franck (Alexandre de la Mousquature) et Vincent (Jack Mandraq-Jones), les 6 et 18 août 2004 (total de 6 heures de jeu).

Et un grand merci à Yannick « Torgan »
Le Guédart qui héberge cette aventure
sur son site savage.torgan.net depuis
des années et lui a ainsi permis de
toucher le plus grand nombre !

Boston Herald, 8 août 1935-

Antiquités : Les Méthodes du Musée Hunter à Nouveau Controversées

NEW YORK CITY – DE NOTRE CORRESPONDANT

Le Musée Hunter est au centre d'une nouvelle polémique qui agite le milieu des musées de la côte Est. Le conservateur du musée d'art et d'histoire de Boston reproche en effet au Musée Hunter d'avoir sorti de Palestine des antiquités parmi lesquelles se trouverait la fronde utilisée par David contre Goliath. Le Musée Hunter a simplement indiqué que ses commandités avaient procédé à leurs recherches en plein accord avec les autorités britanniques locales. L'ambassade de Grande-Bretagne n'a pas souhaité faire de commentaire.

Cette polémique n'est que la dernière d'une longue série qui oppose depuis quelques années le musée privé aux conservateurs de plusieurs musées publics de la côte est.

Fondé en 1931 par Solomon Hunter, l'enfant terrible de la famille Hunter, dont les fonderies ont fait la fortune le siècle dernier, le musée a acquis depuis quelques années une réputation assez controversée dans le domaine de la recherche d'antiquités. Il est de notoriété publique que le Musée Hunter emploie plusieurs pilleurs de tombes et autres chasseurs de trésors de par le monde et que ces individus ont souvent recours à des méthodes qui n'ont pas l'agrément moral du corps universitaire américain.

Certains prétendent que les nombreux liens que la famille Hunter a toujours entretenus avec le monde politique, aussi bien démocrate que républicain, l'ont toujours tenue à l'abri du moindre scandale, local ou international, dans ce domaine. Solomon Hunter a cependant prouvé par le passé, et ce malgré son handicap, qu'il n'avait besoin d'aucune aide extérieure pour se sortir des situations périlleuses (v. encadré).

Solomon Hunter a longtemps été connu dans le milieu des chasseurs de trésors comme un entrepreneur au caractère difficile. Ses brouilles avec d'anciens amis ou

employés sont célèbres. Nos fidèles lecteurs se souviennent du récit dans ses pages du scandale survenu lors du Bal de Charité organisé à New York pour le cinquantième anniversaire de la Van Helsing Foundation. L'un des plus fidèles agents de Solomon Hunter, un certain Sax Howard, est ainsi irrémédiablement brouillé avec lui aujourd'hui. C'est l'issue malheureuse d'une mission de fouille au Mexique qui aurait été la cause de la dispute entre les deux hommes.

Des proches du musée affirment toutefois que Solomon Hunter s'est considérablement assagi mais reste passionné de chasses aux trésors divers. Le Musée Hunter ne revend jamais ses trouvailles. Les objets et trésors découverts par les agents du musée sont en général donnés à d'autres musées ou institutions culturelles de par le monde – quelques uns sont conservés par le Musée Hunter (les objets en général liés aux mythes et légendes). Solomon Hunter a en effet déclaré que le grand public n'était pas prêt à recevoir certains d'entre eux, ce qui n'a pas manqué d'attiser la colère de nombreux conservateurs de musées publics.

G. N.

LE DESTIN TRAGIQUE DE LA FAMILLE HUNTER
C'est après un terrible accident lors d'une expédition africaine qui avait pour but de trouver l'emplacement du légendaire cimetière des éléphants que Solomon Hunter s'est trouvé paralysé des deux jambes et contraint de se déplacer en fauteuil roulant. Mais le drame ne devait pas s'arrêter là pour la famille Hunter. La même semaine, les célèbres parents et la sœur de Solomon Hunter, Andrew-John, Victoria et Abigail Hunter, trouvaient la mort dans un accident à bord de leur avion personnel, le premier de ce genre jamais survenu dans l'état du New Jersey. Ces décès accidentels groupés ont donné naissance à de nombreuses rumeurs mais Solomon Hunter a toujours rejeté la thèse d'un complot contre sa famille. Publiquement du moins.

APPENDICE B

PERSONNAGES JOUEURS PRÉ-TIRÉS

Notes :

- Tous les atouts et handicaps sont extraits du livre de règles de Savage Worlds et sont également résumés dans les règles d'essai,
- Dans les handicaps, seul le premier cité est majeur,
- Pour faciliter les aventures exotiques, aucune compétence n'est attachée aux langues étrangères : les PJ maîtrisent les langues indiquées et si besoin l'attribut Intellect est utilisé (avec les éventuels modificateurs indiqués).

ALEXANDRE DE LA MOUSQUATURE

ESCRIMEUR ÉGYPTOLOGUE



Attributs : Agilité d8, Intellect d8, Ame d6, Force d6, Vigueur d4
Compétences : Combat d10, Connaissances (Egyptologie), Conduite d6, Equitation d4, Persuasion d8, Tir d6
Allure 6, Parade 7, Résistance 4, Charisme +2
Atouts : Charismatique, Florentine, Riche, Vif
Handicaps : Présomptueux, Sceptique, Bizarrerie (toujours excessivement courtois)
XP : 18
Armes : Sabre d'escrime (For+d6), Colt Dragoon (12/24/48, 2d6+1)
Age : 28
Langues : français, anglais, arabe, italien

Cadet de l'une des grandes familles de l'aristocratie française, Alexandre de la Mousquature est un dilettante surdoué qui s'est toujours laissé guider par ses envies du moment. Un temps meilleur élève de l'Ecole du Louvre, section égyptologie, il abandonna brusquement celle-ci pour rejoindre l'équipe française d'escrime aux Jeux Olympiques de 1932. Il vit depuis des richesses familiales en papillonnant de par le monde. Son charme, son entregent et ses talents divers lui permettent de ne jamais s'ennuyer. Il a rencontré Solomon Hunter à New-York il y a quelques semaines et, intrigué par son musée, a proposé à celui-ci d'accompagner toute expédition du musée en Egypte. Alexandre a bien sûr refusé tout salaire ou contrat – Il fait cela juste pour s'amuser – et peut-être, même s'il aura du mal à le reconnaître, pour se sentir utile.

BOOMERANG BOB (ROBERT BOWEN)

AVENTURIER PROFESSIONNEL

Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d8
Compétences : Combat d8, Conduite d4, Intimidation d8, Lancer d10, Pister d4, Soins d4, Survie d6, Tir d8
Allure 6, Parade 6, Résistance 6, Charisme 0 (-1 sans bandeau)
Atouts : Arme Fétiche (boomerang), Nerfs d'Acier
Handicaps : Borgne, Héroïque, Bizarrerie (peu bavard et très direct)
XP : 23
Armes : Boomerang de chasse* (10/20/30, For+d6), Colt 1911 (12/24/48, 2d6+1), Couteau (For+d4)
Age : 38
Langues : anglais, dialectes aborigènes



Boomerang Bob est un aventurier australien qui préfère l'action aux bavardages. Après cinq ans passés dans la Légion Etrangère (pour des raisons qu'il n'évoque jamais précisément si ce n'est pour dire qu'elles sont liées à la Grande Guerre et à la perte de son oeil), Boomerang Bob est reparti en Australie pour "reprendre sa vie à zéro" – et accessoirement suivre la ruée vers l'or du début des années 30. Perdu dans le bush australien à la suite d'un accident de camion, Bob fut sauvé par des aborigènes avec qui il vécut ensuite plusieurs mois. C'est auprès d'eux qu'il apprit à maîtriser cette arme exotique qu'est le boomerang. Il a rencontré Solomon Hunter en Nouvelle-Guinée en 1933 alors que celui-ci y recherchait un guide. Les deux hommes deviennent amis et, après beaucoup d'hésitation, Boomerang Bob a accepté l'offre de Hunter de rejoindre les équipes de son musée.

* A condition d'être dans une zone suffisamment ouverte, si le PJ rate son jet de Lancer (sans toutefois faire d'échec critique), il peut récupérer son boomerang en retour au round suivant en réussissant un jet d'Agilité et en dépensant une action.

JACK MANDRAQ-JONES

ILLUSIONNISTE & EXPLORATEUR DE L'OCCULTE

Attributs : Agilité d6, Intellect d8, Ame d8, Force d4, Vigueur d6
Compétences : Arcanes d8, Combat d6, Connaissances (occultisme) d8, Discrétion d6, Intimidation d8, Natation d6, Perception d6, Persuasion d8
Allure 6, **Parade** 5, **Résistance** 5, **Charisme** +2

Atouts : Arcanes (Mentalisme)*, Charismatique, Points de Pouvoir
Handicaps : Héroïque, Ennemi (secte d'assassins chinois), Bizarrerie (répond souvent aux questions par une question)
Pouvoirs : Frayeurs Illusoires (*Terreur*), Onde de Choc Cérébrale (*Choc*), Mouvence Paramentale (*Télékinésie*)

Points de Pouvoir : 15
XP : 22

Armes : sans (par choix personnel, Mandraq-Jones n'utilise les armes à feu qu'en dernier recours; ce n'est pas l'handicap "Pacifiste", il trouve juste cela un peu vulgaire)



Age : 35 (?)

Langues : anglais, chinois, italien

C'est en 1931, dans un cabaret de Manhattan, que Solomon Hunter et Jack Mandraq-Jones se sont rencontrés pour la première fois, à l'occasion d'un spectacle d'illusion de ce dernier. La deuxième fois, c'était dans une partie secrète et oubliée des catacombes de Rome, dont les deux hommes recherchaient le trésor caché. Ils s'entraidèrent durant cette exploration périlleuse et partagèrent même les richesses découvertes. Hunter fut impressionné par la bravoure de Mandraq-Jones et ses aptitudes extraordinaires apprises auprès d'un maître chinois centenaire. Après l'accident de Hunter, Mandraq-Jones fut l'un des premières personnes que Hunter chercha à recruter pour son musée. Mandraq-Jones a toujours décliné, préférant conserver son indépendance d'illusionniste explorateur indépendant de l'occulte. Il répond toutefois presque toujours présent quand Hunter lui demande de prêter main forte à l'une de ses expéditions.

* Arcanes "Mentalisme" est simplement un nom plus pulp pour Arcanes "Psionique"; ce n'est PAS l'atout professionnel "Mentaliste". Les Aspects des pouvoirs de Mandraq-Jones sont des mouvements des mains et du regard, accompagnés d'un pendule chinois en cuivre.

CHU CHU-LING

ARTISTE MARTIALE ET DE CIRQUE



Attributs : Agilité d8, Intellect d4, Ame d6, Force d6, Vigueur d6
Compétences : Combat d10, Crochetage d8, Discrétion d8, Escalade d8, Persuasion d4, Lancer d8, Perception d6
Allure 6, **Parade** 6 (7 avec Acrobate), **Résistance** 5, **Charisme** 0

Atouts : Acrobate, Frappe Eclair, Vive
Handicaps : Ennemi (secte d'assassins chinois), Deux Mains Gauches
XP : 20
Armes : poignées d'acier (For+d4), nunchaku (For+d6)

Age : 18
Langues : chinois, anglais

Seule rescapée d'une épidémie qui décima son village, Chu Chu-Ling fut recueillie par des moines de Tao-Lin qui l'élevèrent comme leurs autres élèves. A l'adolescence, Chu Chu-Ling ne put rester au temple, son caractère par trop rebelle y rendant impossible son maintien. Elle rejoint vite un cirque international en tournée en Orient, dont elle devient l'une des meilleures acrobates... et cambrioleuses, le patron du cirque étant également à la tête d'un réseau de voleurs. Chu Chu-Ling connaît bien Jack Mandraq-Jones. Lors du séjour de celui-ci en Chine, ils se trouvèrent alliés de fortune contre la secte des Etrangleurs Blancs. Mandraq-Jones proposa à Chu-Ling de le suivre en Amérique pour semer la secte d'assassins, ce qu'elle accepta à contrecœur, devant par là même quitter son cirque. Elle fit là-bas la connaissance de Solomon Hunter, qui, même s'il la trouve trop instinctive pour lui confier la moindre responsabilité, apprécie de l'avoir dans certaines de ses fouilles étant donné ses talents particuliers.